

edito

mundi
Kezako
LE MAG DES QUESTIONS DE SOCIÉTÉ

est édité par

Enrick B. Éditions

E.U.R.L.

Siège social

47 rue Servan,

75011 Paris

Coordonnées de la rédaction

Tél. : 01 45 14 81 11

Fax : 01 42 51 43 76

carole.billiout@enrickb-editions.com

Directeur de la publication : Enrick Barbillon

Rédactrice en chef : Carole Billiout

Ont participé à la rédaction de ce numéro :

Benjamin Perrier et Benjamin Valliet

Directrice artistique : Marie Dortier

Illustrations : Giovanni

Pictogrammes : Freepik

Comité pédagogique :

Thierry Chemin, avocat et membre d'InitiaDROIT

Élisabeth Delatte, ancienne conseillère à la cour d'appel

Marie-José Merlin, professeure de français

Ils portent un regard avisé sur...

Bastien Bonneau, BD et histoire

Tatiana Vassine, éléments graphiques et réseaux sociaux

Impression et mise en page :

Colorix

66 rue Gurko

1000 Sofia

Bulgarie

SERVICE ABONNEMENT

Kezako mundi

c/o Abomarque

CS 60003

31242 L'Union Cedex

Tél. : 05 34 56 35 60 (10h >12h, 14h>17h)

<https://goo.gl/frOL1l>

kezako@abomarque.fr

Commission paritaire : 1128 D 92834

Périodicité mensuelle ISSN 2492-1165

Loi n° 49-956 du 16/07/1949 sur les publications

destinées à la jeunesse

Dépôt légal à parution

La reproduction des textes, des dessins et des photographies publiés dans ce numéro est interdite.

© Kezako mundi 2024/Enrick B. Éditions

En couverture

© Stock 4 You/Adobe stock

© Proxima Studio/Adobe stock

© Collège Henri Dunant

© TapTheForwardAssist/CC by 4.0

S

elon le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL), en 2023, on comptait rien qu'en France plus de 39,1 millions de joueurs, soit 7 Français sur 10 jouant au moins occasionnellement aux jeux vidéo, que ce soit sur console, tablette ou encore smartphone.

C'est dire la place que tiennent aujourd'hui les jeux vidéo dans notre quotidien. Alors pourquoi ne pas utiliser ce formidable support et la créativité qu'il recèle pour apprendre, sensibiliser ou même soutenir une cause ?

Cette idée a germé dans nombre d'esprits et on voit aujourd'hui se multiplier les jeux sérieux ou *serious games* qui justement s'appuient sur le jeu vidéo et son aspect ludique pour faire bouger les lignes. Lorsqu'un jeu vidéo tend à avoir un effet positif sur la société, on parle de jeu pour le changement, jeu à impact ou encore jeu engagé.

En dépit d'une industrie culturelle où de nombreux progrès restent à faire (notamment en termes de conditions de travail et de lutte contre le harcèlement et les discriminations), nombreux sont celles et ceux qui souhaitent faire changer les choses.

Ainsi, tous à vos manettes, souris et claviers pour découvrir dans le dossier du mois une autre facette du secteur du jeu vidéo : celle où le jeu se fait vecteur de changements positifs dans nos sociétés.

Carole Billiout



www.kezako-mundi.com

www.facebook.com/pages/Kezako-mundi/820145668067725?ref=hl